



**APLIKASI INFORMASI IKAN KONSUMSI DI PERAIRAN LAUT
INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH 8**

**TRI WAHYUNI
41507110030**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2012**



**APLIKASI INFORMASI IKAN KONSUMSI DI PERAIRAN LAUT
INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH 8**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

**TRI WAHYUNI
41507110030**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2012**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41507110030

Nama : TRI WAHYUNI

Judul Skripsi : APLIKASI INFORMASI IKAN KONSUMSI DI
PERAIRAN LAUT INDONESIA DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH 8

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata di temukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Agustus 2012

METERAI
TEMPEL
TILE SUPPLIANCE BAGAS
01575ABF153325148
ENAM RIBU RUPAH
6000 DJP
(Tri Wahyu)

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41507110030
Nama : TRI WAHYUNI
Judul Skripsi : APLIKASI INFORMASI IKAN KONSUMSI DI PERAIRAN LAUT INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DI SETUJUI

- Jakarta, Agustus 2012



Tri Daryanto, S.Kom., MT
Pembimbing



Tri Daryanto, S.Kom., MT
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Anis Cherid, SE, MTI
KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Tri Daryanto, S.Kom., M.T., selaku pembimbing dan koordinator tugas akhir pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Anis Cherid, SE., MTI, selaku Kepala Program Studi pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana
3. Para Dosen universitas Mercu Buana khususnya yang mengajar di Fakultas Teknik Informatika yang telah mendidik dengan penuh kesabaran selama bertahun-tahun. Terima kasih banyak Bapak dan Ibu dosen untuk ilmunya selama ini.
4. Ayahanda dan Ibunda yang telah menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Kakak dan adik penulis yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini serta ponakan-ponakan yang selalu hadir untuk menemani dan menghibur.
6. Takdir Alim Syah yang selalu memberikan doa, dorongan, semangat dan cintanya untuk penulis, sebuah karya yang akhirnya bisa ku persembahkan untukmu.
7. Asep Suandi dan R. Anom sahabat yang banyak membantu untuk share pengalam-pengalamannya dan banyak membantu menyelesaikan masalah-

masalah yang muncul dalam proses ini. Maaf ya kang asepn anom kalau selalu ngerepotin.

8. Teman-teman seperjuangan: Sri, Lutfi, Edi, dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu terima kasih atas dukungan dan doanya.
9. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis selama ini.

Akhir kata Penulis mengharapkan semoga dengan tersusunnya Penulisan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi Penulis khususnya maupun bagi para pembaca pada umumnya. Ujian yang Allah SWT berikan pasti sesuai dengan kemampuan kita, taat dan berhusnudzon saja kepada Allah SWT, serta selalu berusaha untuk yang terbaik.

Jakarta, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PERSETUJUAN	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRACT.....	V
ABSTRAK.....	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Pembatasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan	2
1.4.1. Maksud	2
1.4.2. Tujuan	2
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Multimedia.....	5
2.1.1. Pengertian Multimedia	5
2.1.2. Elemen-elemen Multimedia	6
2.1.1. Pengembangan Multimedia	8
2.2. Profil Kelautan dan Perikanan	10
2.2.1. Misi Pembangunan Kelautan dan Perikanan	10
2.2.2 Definisi Perikanan	12
2.3. Adobe Flash	14

2.3.1. Pengenalan Komponen-Komponen Adobe Flash	14
2.3.2. Mengenal Tipe Suara Dalam Flash.....	21
2.3.3. Mengenal Action Script	21
2.3.4. Story Board (Alur Cerita).....	24
2.3.5. Struktur Navigasi	25
2.4. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	27
2.4.1. Pengertian <i>UML</i>	27
2.4.2. Evolusi <i>UML</i>	28
2.4.3. Diagram-Diagram <i>UML</i>	29

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM..... 31

3.1. Sekilas Tentang Ikan Konsumsi Di Perairan Laut Indonesia	31
3.2. Analisa Kebutuhan Sistem	32
3.3. Perancangan	33
3.3.1. Struktur Navigasi	33
3.3.2. Diagram Use Case	34
3.3.3. Diagram Aktifitas	38
3.3.4. Diagram Sekuensial	44
3.3.5. Story Board	47

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... 52

4.1. Implementasi Sistem	52
4.1.1. Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	52
4.2. Pengumpulan Bahan	53
4.2.1. Teks	53
4.2.2. Gambar.....	53
4.2.3. Animasi.....	53
4.2.4. Suara.....	53
4.2.5. Tombol Navigasi.....	53
4.3. Pembuatan Aplikasi	54
4.4. Pengujian	65

4.4.1. Pengujian Black box	65
4.4.2. SkenarioPengujian	66
4.5. Analisis Hasil Pengujian	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Keterangan	Hal
Gambar 2.1	Jendela Utama Adobe Flash	14
Gambar 2.2	Tools Aplikasi	15
Gambar 2.3	Timeline Aplikasi	18
Gambar 2.4	Stage Aplikasi	18
Gambar 2.5	Actions-Frame Aplikasi	19
Gambar 2.6	Properties Aplikasi	19
Gambar 2.7	Color Aplikasi	20
Gambar 2.8	Library Aplikasi	20
Gambar 2.9	Actions Aplikasi	23
Gambar 2.10	Show Code Hint Aplikasi	24
Gambar 2.11	Navigasi linier	25
Gambar 2.12	Navigasi Hirarki	26
Gambar 2.13	Navigasi Nonlinier	26
Gambar 2.14	Navigasi Campuran	27
Gambar 3.1	Struktur Navigasi Hierarki	34
Gambar 3.2	Diagram <i>Use Case</i>	35
Gambar 3.3	Diagram Aktifitas Menu Utama	39
Gambar 3.4	Diagram Aktifitas Menu Peta WPP Indonesia	40
Gambar 3.5	Diagram Aktifitas Latihan	41
Gambar 3.6	Diagram Aktifitas Latihan (lanjutan)	42
Gambar 3.7	Diagram Aktifitas Profil	43
Gambar 3.8	Diagram Sequential Halaman Peta WPP Indonesia	45
Gambar 3.9	Diagram Sequential Halaman Latihan	46
Gambar 3.10	Diagram Sequential Halaman Profil	47
Gambar 3.11	Rancangan Halaman Pembuka	48
Gambar 3.12	Rancangan Halaman Menu Utama	49
Gambar 3.13	Rancangan Halaman Peta WPP	50
Gambar 3.14	Rancangan Halaman Menu Latihan	51

Gambar 3.15	Rancangan Halaman Profil	51
Gambar 4.1	Halaman Pembuka (<i>Opening</i>)	55
Gambar 4.2	Halaman Menu Utama	55
Gambar 4.3	Halaman Peta WPP	57
Gambar 4.4	Halaman Informasi Ikan	59
Gambar 4.5	Halaman Latihan	62
Gambar 4.6	Halaman Soal	63
Gambar 4.7	Halaman Nilai Hasil Latihan	64
Gambar 4.8	Halaman Profil	65

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Keterangan	Hal
Tabel 2.1	Indikator Fisik Indonesia	11
Tabel 3.1	Use Case Peta WPP Indonesia	36
Tabel 3.2	Use Case Latihan	37
Tabel 3.3	Use Case Profil	38
Tabel 4.1	Tombol Navigasi	54
Tabel 4.2	Skenario Pengujian	67
Tabel 4.3	Skenario Pengujian (lanjutan)	68